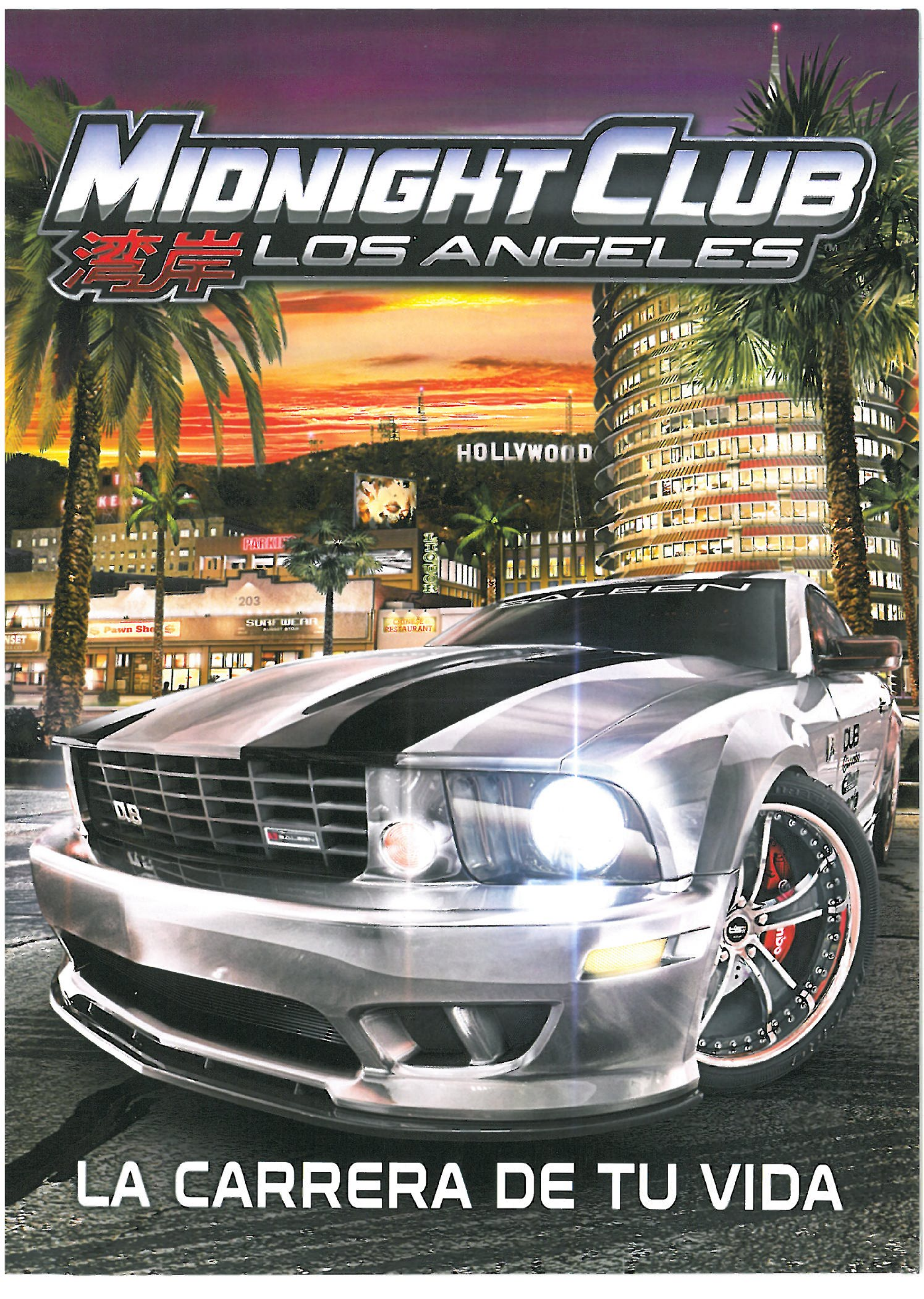


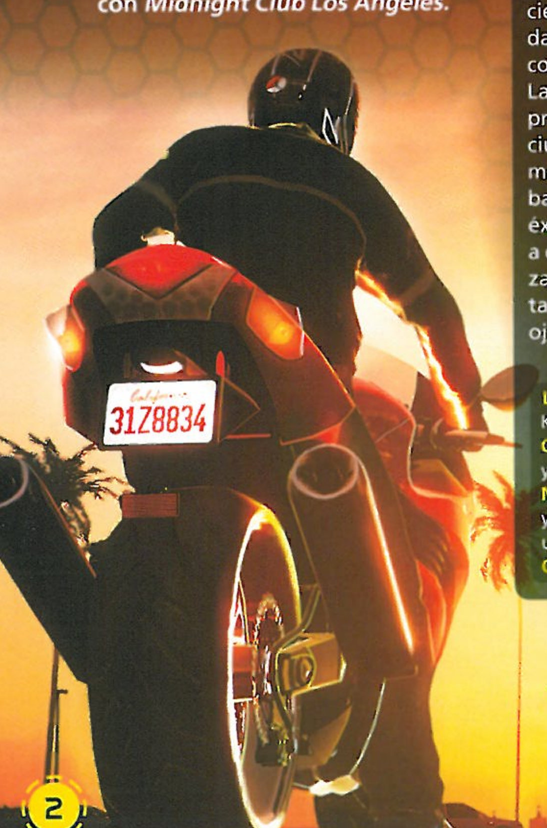
MIDNIGHT CLUB
湾岸 LOS ANGELES
HOLLYWOOD
Pawn Shop
SURF WEAR
CHINESE RESTAURANT
'203
SALEEN
LA CARRERA DE TU VIDA



BIENVENIDO A MIDNIGHT CLUB

LA HISTORIA DE UNA SAGA GANADORA

Antes de lanzar *GTA* en PS2, Rockstar ya había creado una franquicia destinada al éxito. En el año 2000 salió a la venta para PS2 *Midnight Club: Street Racing*, un título del estudio Rockstar San Diego que buscaba ofrecer la más veloz y entretenida experiencia de conducción en una ciudad abierta. Desde entonces este objetivo ha sido una obsesión para sus creadores, quienes con cada nuevo *Midnight Club* han aumentado la calidad y seducido a un mayor número de fans. Ésta es la historia de una saga pionera en la conducción urbana que ya ha vendido más de 13 millones de copias y que ahora continúa con *Midnight Club Los Angeles*.



MIDNIGHT CLUB: STREET RACING

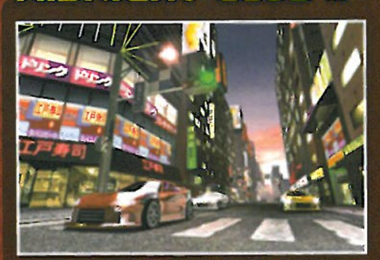


Plataformas: PS2, GBA
Año de lanzamiento: 2000

En una época en la que la fascinación por el "tuning" había llegado a los cines con éxitos como "Fast & The Furious", el primer *Midnight Club* Irrumpió en las consolas ofreciendo carreras ilegales por dos ciudades abiertas y perfectamente reconocibles: Londres y Nueva York. La posibilidad de elegir nuestro propio camino a través de enormes ciudades vivas y la magnífica plasmación de la estética y cultura urbanas convirtieron al juego en un éxito. Un precedente de lo que iba a ocurrir un año después: con el lanzamiento de *GTA III* en PS2, Rockstar cambió el mundo de los videojuegos para siempre.

Los mejores coches: Super Taxi, Karuma Fausto GT, Modicum XSV 25.
Ciudades representadas: Nueva York y Londres.
Mejor momento: Reconocer las calles y monumentos de las ciudades... ¡fue una sensación de realismo alucinante!
Copias vendidas: 2 millones.

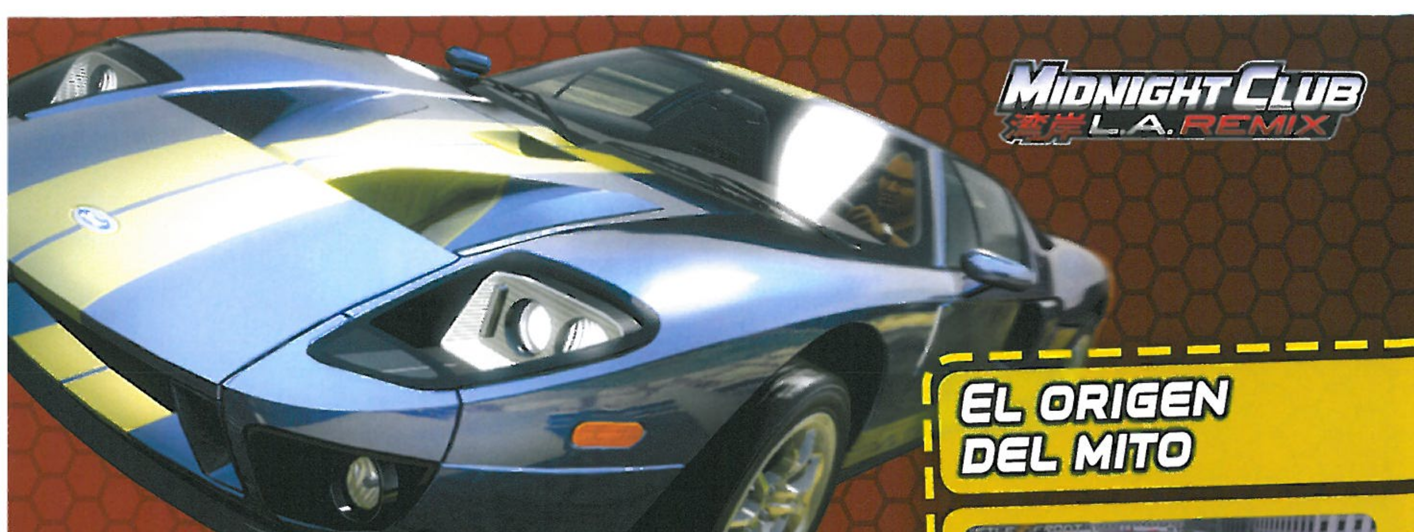
MIDNIGHT CLUB II



Plataformas: Xbox, PS2, PC
Año de lanzamiento: 2003

Con Rockstar ya convertida en la compañía a la que todos imitaban y el tuning conquistando los videojuegos gracias a títulos como *Need For Speed Underground* de Electronic Arts, la llegada de *Midnight Club II* era un acontecimiento esperado por todos los aficionados a la velocidad. Y el juego superó las expectativas: tres ciudades reales en las que competir (París, Tokio y Los Ángeles), la inclusión de motos, todo tipo de competiciones y unas carreras aún más emocionantes, con atajos y maniobras imposibles. Los vehículos seguían sin ser reales (aunque algunos modelos homenajeaban a clásicos como el Porsche 911), pero la calidad técnica del juego y sus intensas carreras, además de un gran modo Online en todas sus versiones, hicieron de *Midnight Club II* un éxito increíble tanto de crítica como de público.

Los mejores coches: Jersey XS, Victory, Saikou XS.
Ciudades representadas: Los Ángeles, París y Tokio.
Mejor momento: El modo Detonación, una maravilla que aprovechaba las poco explotadas capacidades Online de PlayStation 2.
Copias vendidas: 3,5 millones.



MIDNIGHT CLUB 3: DUB EDITION & REMIX

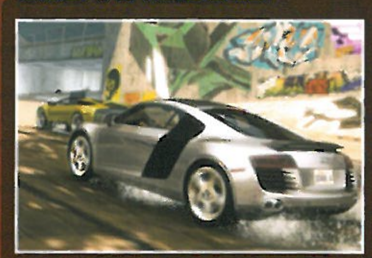


Plataformas: PS2, Xbox, PSP
Lanzamiento: 2005

En 2005, EE.UU. estaba fascinado por el tuning de alto rendimiento importado de Japón y las revistas sobre coches modificados conquistaban los quioscos. Rockstar tenía que ir a por todas con el mejor juego de carreras urbanas, y se alío con la revista DUB para garantizar la ambientación más auténtica. Atlanta, Detroit y San Diego fueron los escenarios, por primera vez los coches y motos eran reales, y el juego daba un salto gráfico alucinante, con unas opciones de "tuning" estético y mecánico únicas. El control se depuró al milímetro, la sensación de velocidad se multiplicó y las partidas Online se potenciaron al máximo. La versión Remix añadió una nueva ciudad, Tokio, y redondeo un juego casi perfecto. Lo demás ya es historia: 7 millones de copias vendidas, los críticos rendidos a sus pies y millones de fans en todo el mundo.

Los mejores coches: Gemballa F355, Hotmatch Skully, R32 Skyline.
Ciudades representadas: Atlanta, Detroit, San Diego y Tokio.
Mejor momento: Escuchar clásicos del Drum'n'Bass mientras derrapábamos por las calles de Tokio en un Lamborghini Murciélago.
Copias vendidas: 7 millones.

MIDNIGHT CLUB LOS ANGELES



Plataformas: PS3, Xbox 360 y PSP
Año de lanzamiento: ¡Ahora!

Ya estamos aquí, con la primera entrega para Xbox 360 y PS3 de la saga *Midnight Club*, que además llega también en una alucinante versión a PSP. Toda la acción se desarrolla en una sola ciudad: Los Ángeles. Pero, ¿qué tal si te decimos que la reproducción de la ciudad es tan grande como todas las de *Midnight Club 3* juntas? *Midnight Club L.A.* usa la tecnología de *GTA IV* para crear una ciudad detallada, realista y viva, llena de tráfico y transeúntes y en la que la noche sucede al día de manera natural. En ella participarás en una infinidad de competiciones (offline y online), eligiendo la que prefieras en un desarrollo abierto. Tunearás hasta el último detalle de tus coches y motos, ganarás respeto en cada carrera... Rockstar San Diego ha puesto toda su sabiduría en el juego increíble. El primer juego de carreras de auténtica nueva generación.

Los mejores coches: Lamborghini Gallardo Spyder, Kawasaki Ninja ZX-14, VW Golf GTI.
Ciudades representadas: Los Ángeles (en la mejor recreación de una ciudad jamás vista en un juego de velocidad).
Mejor momento: ¡Está por descubrir... créalo tú mismo!

EL ORIGEN DEL MITO



Antes de llamarse Rockstar San Diego, el nombre del estudio responsable de *Midnight Club* era Angel Studios. Y en 1999 revolucionaron los juegos de conducción urbana con el arcade de PC *Midtown Madness*, que se desarrollaba en una reproducción de Chicago por la que los jugadores podían moverse libremente. Posteriormente, la compañía desarrolló *Midtown Madness 2* y (ya como Rockstar San Diego) el primer *Midnight Club*. Una prueba de que estos chicos son los pioneros en los juegos de conducción por ciudades abiertas.

EL AUTÉNTICO MIDNIGHT CLUB



Pues sí, resulta que hubo un Mid Night Club real. Era una banda clandestina que operaba en Tokio en los 90 y la condición para pertenecer a ella era tener la pasta y la capacidad para construirse un coche que corriera a 250 Km/h. Las identidades de estos conductores eran secretas, y se dedicaban a disputar carreras ilegales en un tramo de autopista que une Tokio y Yokohama llamado "Bayshore". Tras un serio accidente en 1999, el club fue disuelto... pero se ha convertido en toda una leyenda urbana en Japón. De hecho, los dos símbolos japoneses que aparecen en los títulos de la saga *Midnight Club* significan "Bayshore"...



CONVERSANDO EN LA NOCHE...

ENTREVISTA

HABLAMOS CON EL PRODUCTOR JEFE DE *MIDNIGHT CLUB LOS ANGELES*, MARK GARONE, SOBRE COCHES RÁPIDOS, CIUDADES ABIERTAS Y JUEGOS DE CARRERAS DE NUEVA GENERACIÓN...

Mark Garone y el equipo de Rockstar San Diego están merecidamente orgullosos de *Midnight Night Club Los Angeles*. Mark se tomó unos minutos para responder algunas preguntas sobre el juego.



¿Qué queríais conseguir con *Midnight Club L.A.*?
Básicamente, queríamos crear el verdadero primer juego de carreras de nueva generación.

¿Fue ésta una oportunidad para añadir cosas que no pudisteis hacer en los *Midnight Club* previos?
Lo que más potenciamos, además de mejorar el aspecto gráfico, fue la sensación de inmersión. No hay tiempos de carga. Cuando estás en el juego, estás en el juego. No abandonas su mundo y estás constantemente siendo abofeteado por una pantalla de carga. *Midnight Club* es un verdadero juego de mundo abierto. El final de una carrera puede estar al otro lado de la ciudad y tú puedes tomar cualquier camino para llegar allí y no sufrir ninguna interrupción en tu viaje.

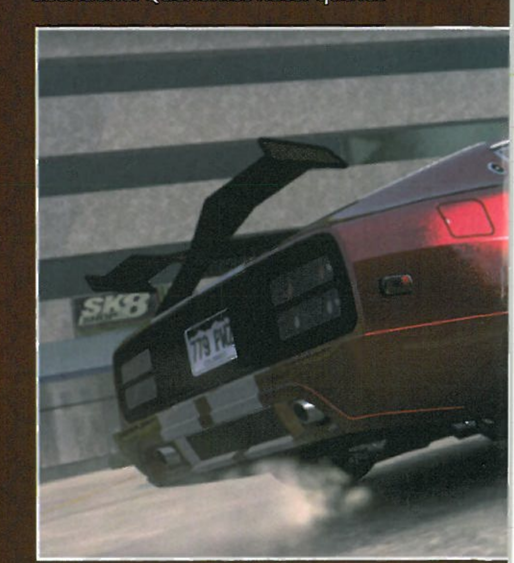
¿Cuál fue el mayor reto durante el desarrollo de *Midnight Club L.A.*?
Teniendo en cuenta que nuestro estudio ya había creado otro juego de nueva generación (*Rockstar's Table Tennis*), que también usaba el motor R.A.G.E., ya habíamos aprendido gran parte del proceso. Pero el mayor desafío fue el tiempo. Siempre hay mucho que quieres hacer y, como vas mejorando, acabas desechando lo que habías estado haciendo y reemplazándolo por algo mejor.

¿Por qué Los Ángeles?
El Sur de California es la capital de la cultura de las carreras callejeras en América. Es donde están afincadas todas las empresas de tuning. Los Ángeles además nos daba la mayor diversidad de terreno, una razón importante por la que elegimos la ciudad.

¿Cuántas licencias artísticas tuvisteis que tomaros para convertir las calles de L.A. en un una pista de carreras de "mundo abierto"?
En muchos juegos se recalca que las ciudades se recrean manzana a manzana, pero las ciudades no están pensadas para atravesarlas a 300 kilómetros por hora. Recrear L.A. manzana a manzana no seria muy divertido. Así que cogimos los monumentos (los sitios que hacen una ciudad única) y los puntos dónde estaban, y trazamos las carreteras optimizándolas para conseguir una buena experiencia de juego.

¿Qué piensas de otros juegos de carreras de mundo abierto?
Creo que ver otros juegos muestra los logros de *Midnight Club* y lo difícil que es hacer un auténtico juego de carreras de mundo abierto. La gente piensa que creas una gran zona, arrojas un puñado de "checkpoints" y a correr. Pero éste es nuestro cuarto intento y, cada vez que avanzábamos, aprendíamos de nuestros errores. Eso supone otra ventaja sobre otros equipos que entran en este terreno y piensan que es como hacer cualquier otro juego de carreras. Pero hay más que tener en cuenta. ¿Cómo logras que la ciudad parezca real? ¿Cómo haces que parezca viva sin mermar la jugabilidad? ¿Cómo guías al jugador por el mundo sin hacer del juego una experiencia lineal? Nunca entendí esos juegos que se llaman a sí mismos "juegos de carreras de ciudad abierta" pero ponen barreras para impedirte ir por determinado camino. Al cortas esos caminos, en realidad has hecho un circuito.

La vista desde el coche es una novedad chula en la serie. ¿De que otras novedades estás orgulloso?
Me gusta la "Cámara de Acción" y la forma en que se mueve alrededor del coche. Pero personalmente, destaco cómo fluye el desarrollo. No es como si para progresar tuvieras que ganar a un rival en particular. Los Puntos de Reputación te dan la libertad para tomar tu propio camino, y aseguran que serás recompensado por ello. Encontrarse un muro de ladrillo infranqueable en forma de prueba hace que la gente abandone. Queríamos hacer que los





PERFIL

Mark Garona está implicado en la saga *Midnight Club* desde *Midnight Club 2* y es Productor Jefe desde *Midnight Club 3: DUB Edition*. Lo que él no sepa sobre juegos de carreras urbanas en ciudades abiertas no merece la pena ser preguntado...

jugadores ocasionales pudieran jugar unas cuantas horas, pero aún así desafiar a los expertos. Elige la dificultad de las carreras y serás recompensado en consonancia. Pero incluso si sólo juegas las más fáciles, progresarás. Esto es algo único de *Midnight Club L.A.* y creo que cambiará la manera en la que la gente ve el diseño de un juego.

Crees que *Midnight Club L.A.* refleja la cultura del motor o más bien una exageración de la realidad?
La cultura del motor es como la moda. Viene y va. Neones y spinners, por ejemplo, son ahora menos populares, pero siguen en el juego. No dictamos lo que la gente puede hacer con sus coches. Cuando hicimos *Midnight Club 3* trabajamos junto a la revista DUB y ese estilo molaba. Ellos aún contribuyen y han diseñado kits DUB para los vehículos del juego. Personalmente, creo que el estilo DUB es clásico. Nunca es exagerado. Realza las cosas.



¿Dirías que *Midnight Club* satisface a los entusiastas del "tuning"?
Completamente. La capacidad de personalización de los vehículos está desatada. ¡Puedes personalizar completamente el interior del coche! Ofrecemos la posibilidad de hacerte un coche que se ajuste a cualquier estilo de cultura del motor que sigas. Classic Dub, Euro Tuner, Import Tuner, cualquiera. Puedes volverte loco con los grabados, vinilos y estilos y colgar tu coche Online en el modo "Rate my Ride".

¿Qué es "Rate my Ride"?
Tomas una foto y la cuelgas para que la gente vote. Puedes pasarte horas haciendo coches y el sistema de vinilos es tan completo que puede crear lo que quieras. Después puedes vender una copia de tu coche a otros jugadores y la pasta va a tu reserva de dinero.

¿Qué criterio habéis seguido para elegir la lista de vehículos?
Son coches que nos gustan, pero algunos fabricantes están incómodos con los daños, otros tienen exclusivas con otras compañías... En la selección fuimos a por coches que amábamos de pequeños. Así que hay coches antiguos (el VW Sirocco, Datsun 280Z...). De niño yo estaba enamorado del Trans Am de la peli "Los Caraduras" (1977), así que ahí está. Por supuesto, hay coches modernos de lujo y exotic cars. La lista va desde finales de los 70 a los mejores coches actuales. Estoy muy contento de haber conseguido a Aston Martin.

¿Consideras que *Midnight Club L.A.* es un juego moderno o crees que adopta algunas ideas de los arcades de carreras clásicos?
Es definitivamente moderno en diseño, pero al mismo tiempo es *Midnight Club* clásico. Siempre hemos luchado por equilibrar simulación y arcade. Es arcade en el sentido de que te permite hacer cosas que no puedes hacer en el mundo real, como las capacidades especiales y así. Sin embargo, hemos tenido en cuenta el peso y el equilibrio de los coches. Le hemos dado a los jugadores una sensación más realista de los vehículos. Tienes que dejar de pisar, tienes que frenar, no puedes simplemente dar curvas a todo gas todo el tiempo. Necesitas realmente conducir.

¿Crees que gustará el Online?
Creo que los elementos Online son sorprendentes. Hemos conseguido 16 jugadores Online. Podéis entrar en el juego juntos y abrir el editor de carreras Online, conducir por la ciudad cogiendo "checkpoints", crear un carrera y desafiar a vuestros amigos. Y ellos pueden entrar en ella en el acto.

Los *Midnight Club* han sido siempre bien recibidos por los fans. ¿Cuál crees que es la clave de su éxito y cómo crees que será recibido *Midnight Club Los Angeles*?
Siempre fuimos sinceros sobre nuestro objetivo. Nunca intentamos reinventar la rueda... sólo mejorarla. Tienes que concentrarte en lo que hace grande un juego de carreras, pero al mismo tiempo asegurarte de que lo consigues en todas las facetas. Cada elemento debe hacer justicia al juego. También leemos lo que los fans quieren ver en el juego. Y de una entrega a otra aprendemos de nuestros errores. Pero nos concentramos en lo que hacemos: un increíblemente rápido, extenso y generador de adrenalina juego de carreras.



TOUR POR MIDNIGHT

VISITA LOS ÁNGELES A 350 KM/H

Midnight Club fue el primer juego de carreras en el que los jugadores tenían libertad para elegir sus propias rutas a través de entornos del mundo real. Mejoraba las ciudades con saltos brutales y atajos y hacía de cada carrera algo único. Ahora, *Midnight Club Los Angeles* aprovecha el poder del hardware de última generación para superar todas las expectativas. La recreación de Los Ángeles es el lugar más detallado y evocador jamás visto en un juego. Desde la noria del muelle de Santa Mónica al cartel de Hollywood, te presentamos una versión de Los Ángeles pensada para ser recorrida a velocidad terminal.

MUELLE DE SANTA MÓNICA

REAL



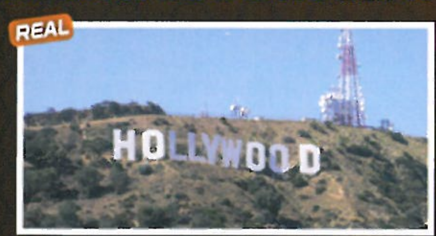
JUEGO



Con su tío vivo y su noria, el muelle de Santa Mónica no sólo es el lugar desde el que miles de turistas contemplan el Océano Pacífico. La entrada marca la meta simbólica de la Ruta 66, pero su larga cubierta de madera es el lugar perfecto para empezar una carrera a media noche o salir disparado por la superpendiente, pegando lo mejores saltos del juego. En *Midnight Club L.A.* el muelle ofrece momentos divertidos y memorables.

EL CARTEL DE HOLLYWOOD

REAL



JUEGO



Uno de los iconos más famosos del mundo, el cartel con las nueve letras que componen Hollywood fue construido en 1923 para anunciar una nueva urbanización llamada Hollywoodland. Pero los tiempos cambian y el rótulo ha adoptado un significado mucho más profundo como potente símbolo de la opulencia en la tierra de las celebridades. Visible desde la mayoría de las zonas de la ciudad, sirve para recordar que siempre te queda otra carrera por disputar.

CHATEAU MARMONT

REAL



JUEGO



Situado en la falda de las montañas de Hollywood y vigilando Sunset Boulevard como un castillo medieval francés, desde 1927 el Chateau es el rincón de ensueño en que los famosos (y aspirantes a famosos) van a recuperarse, ensayar, montar lío y, a veces, a relajarse y darse un gusto al cuerpo en pleno centro de Hollywood. El castillo ha soportado cinco seísmos importantes con meras fisuras. Si lo ves es que estás en el corazón de Hollywood, conduciendo por algunas de las calles más famosas del mundo.

THE VIPER ROOM

Si parpadeas, te lo pierdes. The Viper Room es un garito típico de L.A. y, con su cubierta plana negra, hay que saber dónde mirar para encontrarlo. Situado entre otros bares y clubes de Sunset Strip, es ideal para ver a grupos rompedores de la ciudad. En 1993 fue escenario de la trágica muerte del actor River Phoenix ante sus puertas.

REAL



JUEGO



CLUB LOS ANGELES

WHISKY A GOGO

¿En cuántos clubes nocturnos han despuntado tantos grupos y se han infringido tantas normas? Además de ser la cuna espiritual de las bailarinas enjauladas, muchas leyendas del rock como The Doors, Led Zeppelin y Guns 'n Roses debutaron en la escena californiana en este local. Pasarás a todo gas por el Whisky atravesando Sunset y San Vicente.

REAL



JUEGO



MUSEO DE CERA DE HOLLYWOOD

REAL



JUEGO



La obsesión hollywoodiense por los famosos va más allá de lo superficial, pero no es el caso del Museo de Cera de Hollywood. El clásico letrero azul y rojo de Sunset anuncia las asombrosamente realistas reproducciones de estrellas de todos los tiempos, desde Marilyn hasta Catherine Zeta-Jones.

EL ROXY THEATER

REAL



JUEGO



La Sunset Strip es el centro de la escena del rock duro de L.A., y el Roxy Theater es su corazón. Las primeras actuaciones de Red Hot Chili Peppers y Jane's Addiction fueron aquí, y antes se celebraban fiestas para gente como John Lennon. Si vas a toda mecha, no te pierdas su rótulo de neón.

CARNEYS

REAL



JUEGO



Allá por los 70, cuando las hamburgueserías se peleaban por ofrecer más ingredientes aparte de los de la comida, Carneys superó a todos abriendo sus puertas en un vagón amarillo de 1942. Las hamburguesas y perritos con chili atraen a las masas y, por su inmejorable ubicación en Sunset, es perfecto para dejarse caer a cualquier hora.

EL SHANGRI-LA HOTEL

REAL



JUEGO



El imperecedero estilo Art Decó del Shangri-La de Santa Mónica rememora la época dorada de California, y gracias a su situación sobre la playa es uno de los edificios más reconocibles de Los Ángeles. Pásate por la noche para contemplar sus curvas en todo su esplendor.

MULHOLLAND DRIVE

REAL



JUEGO



Mulholland Drive serpentea por las montañas de Santa Mónica y ofrece unas vistas espectaculares del valle de San Fernando. Llamada también Bad Boy Drive (Carretera de los Chicos Malos), es una leyenda para los pilotos callejeros que buscan retos y descargar adrenalina.



LA CIUDAD

BIENVENIDO A LOS ÁNGELES. LA CIUDAD MÁS REAL, DETALLADA Y VIVA JAMÁS VISTA EN UN JUEGO ES AHORA TU PISTA DE CARRERAS. ¿TE ATREVERÁS A COMPETIR EN SUS CALLES?

AUTOPISTA
CARRETERA

ÈL VALLE
LAS COLINAS
WESTWOOD
SANTA MÓNICA
CENTURY CITY
BEVERLY H
AUTOPISTA 101
AUTOPISTA 405
AUTOPISTA 10
CINE BRUIN
CINE FOX VILLAGE
THE SADDLE RANCH
WHISKEY A GO GO
VIPER ROOM
CENTRO CIVICO DE BEVERLY HILLS
RODEO DRIVE
3RD ST. PROMENADE
GEORGIAN HOTEL
CLASSIC AUTO
MUELLE DE SANTA MÓNICA







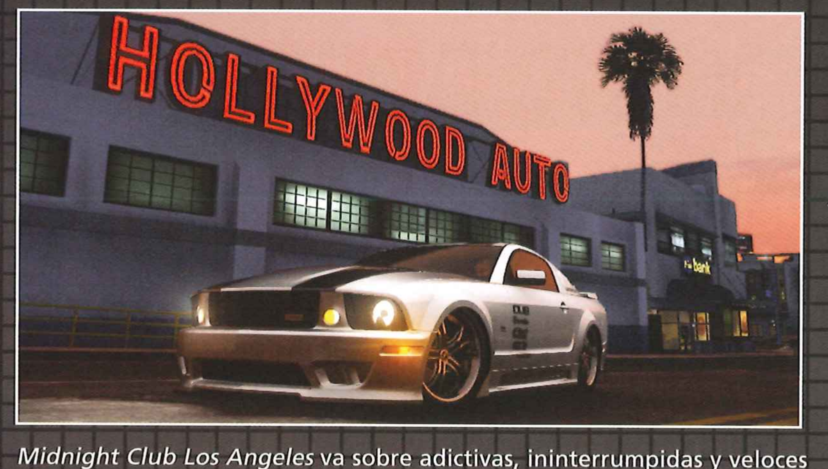
 TALLER  GASOLINERA  PUNTO DE ENCUENTRO  PUNTO DE INTERÉS

Map labels:

AUTOPISTA 101
CAHUENGA BLVD
WOODROW WILSON DR
RUNYON CANYON RD
MULHOLLAND DR
CANYON BLVD
FRANKLIN AVE
CHINESE THEATER
HOLLYWOOD BLVD
MARMONT
SUNSET BLVD
MIYAGI'S
CARNEY'S
FOUNTAIN AVE
N. LA BREA AVE
N. FAIRFAX AVE
SWEETZER AVE
CROSSROADS OF THE WORLD
WILCOX AVE
SELMA AVE
HOLLYWOOD AUTO
VINE ST
SUNSET BLVD
SANTA MONICA BLVD
MELROSE AVE
RESTAURANTE PINKS
HIGHLAND AVE
BEVERLY BLVD
ILLS
HOLLYWOOD
BEVERLY BLVD
W. 3RD ST
W 3RD ST
MACARTHUR PARK
N. LA CIENEGA
N. WESTERN AVE
ALVARADO ST
E. OLYMPIC BLVD
AUTOPISTA 110
TEMPLE ST
GRAND ST
N. FIGUEROA ST
HOPE ST
BROADWAY
1ST ST
3RD ST
4TH ST
CENTRO
AYUNTAMIENTO DE LOS ANGELES
2ND ST
HOTEL BONAVENTURE
MOCA
BIBLIOTECA CENTRAL
THE STANDARD HOTEL
FLOWER ST
RESTAURANTE NEW PANTRY
6TH ST
RIO LOS ANGELES
4TH ST
GEORGIA ST
MADELINE AVE
OLYMPIC BLVD
ALAMEDA ST
AUTOPISTA 5
CINE ORPHEUM
E 12TH ST
S. FIGUEROA ST
GRAND ST
PICO BLVD
E. 16TH ST
AUTOPISTA 5



VEHÍCULOS



Midnight Club Los Angeles va sobre adictivas, ininterrumpidas y veloces como el infierno carreras callejeras. Y decir carreras callejeras es lo mismo que decir coches molones y veloces motos. *Midnight Club Los Angeles* tiene los mejores vehículos clásicos y modernos licenciados que hay hoy en las calles, incluyendo coches de potencia, tuneados, exóticos y motos deportivas. Y recuerda: puedes tunearlos todos.



MOTOS

2007 DUCATI MONSTER S4RS



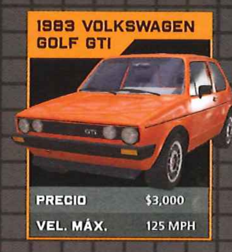
PRECIO	$14,000
VEL. MÁX.	147 MPH

2007 KAWASAKI NINJA ZX-14



PRECIO	$17,000
VEL. MÁX.	210 MPH

2006 DUCATI 999R



PRECIO	$32,000
VEL. MÁX.	173 MPH

TUNEADOS

1983 VOLKSWAGEN GOLF GTI



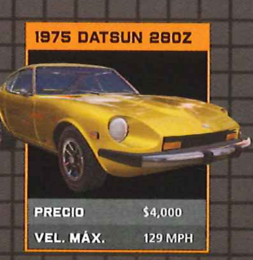
PRECIO	$3,000
VEL. MÁX.	125 MPH

1988 VOLKSWAGEN SCIROCCO



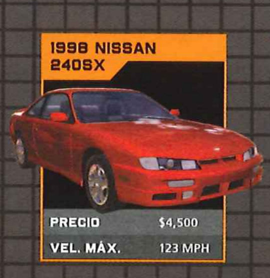
PRECIO	$3,500
VEL. MÁX.	134 MPH

1975 DATSUN 280Z



PRECIO	$4,000
VEL. MÁX.	129 MPH

1998 NISSAN 240SX



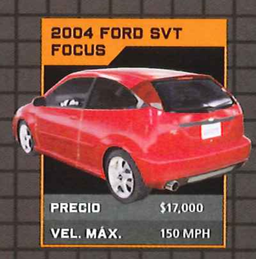
PRECIO	$4,500
VEL. MÁX.	123 MPH

1999 MITSUBISHI ECLIPSE GSX



PRECIO	$12,000
VEL. MÁX.	144 MPH

2004 FORD SVT FOCUS



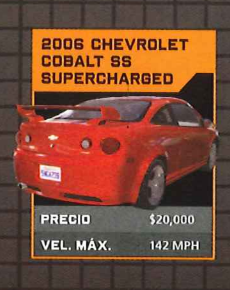
PRECIO	$17,000
VEL. MÁX.	150 MPH

2006 PONTIAC SOLSTICE



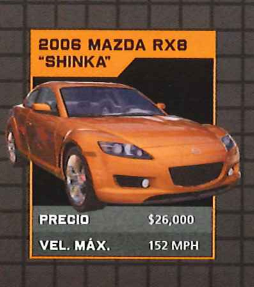
PRECIO	$20,000
VEL. MÁX.	145 MPH

2006 CHEVROLET COBALT SS SUPERCHARGED



PRECIO	$20,000
VEL. MÁX.	142 MPH

2006 MAZDA RX8 "SHINKA"



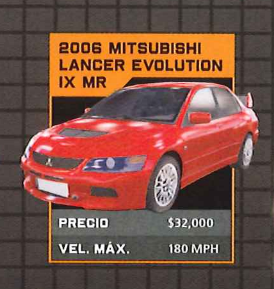
PRECIO	$26,000
VEL. MÁX.	152 MPH

1999 MITSUBISHI 3000 GT VR-4



PRECIO	$28,000
VEL. MÁX.	173 MPH

2006 MITSUBISHI LANCER EVOLUTION IX MR



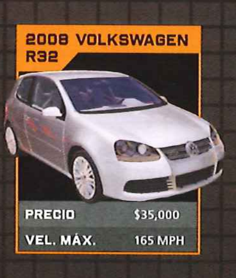
PRECIO	$32,000
VEL. MÁX.	180 MPH

1995 MAZDA RX7



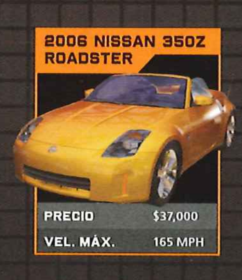
PRECIO	$32,000
VEL. MÁX.	171 MPH

2008 VOLKSWAGEN R32



PRECIO	$35,000
VEL. MÁX.	165 MPH

2006 NISSAN 350Z ROADSTER



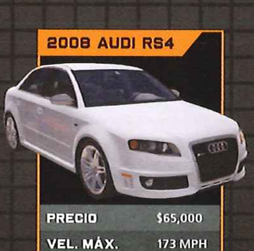
PRECIO	$37,000
VEL. MÁX.	165 MPH

1999 NISSAN SKYLINE GT-R V-SPEC



PRECIO	$38,000
VEL. MÁX.	172 MPH

2008 AUDI RS4



PRECIO	$65,000
VEL. MÁX.	173 MPH



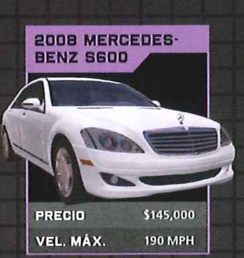
DE LUJO

2007 CHRYSLER 300C SRT-8



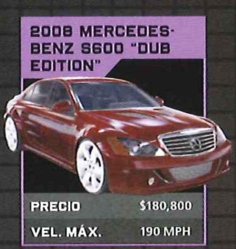
PRECIO	$43,000
VEL. MÁX.	175 MPH

2008 MERCEDES-BENZ S600



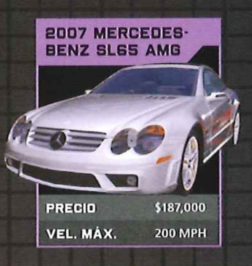
PRECIO	$145,000
VEL. MÁX.	190 MPH

2008 MERCEDES-BENZ S600 "DUB EDITION"



PRECIO	$180,800
VEL. MÁX.	190 MPH

2007 MERCEDES-BENZ SL65 AMG



PRECIO	$187,000
VEL. MÁX.	200 MPH



EXÓTICOS

1971 LAMBORGHINI MIURA SV



PRECIO	80,000
VEL. MÁX.	195 MPH

2008 AUDI R8



PRECIO	$118,000
VEL. MÁX.	200 MPH



2007 ASTON MARTIN V8 VANTAGE ROADSTER

PRECIO	$128,000
VEL. MÁX.	203 MPH

2006 FORD GT

PRECIO	$153,000
VEL. MÁX.	212 MPH

FORD SHELBY COBRA CONCEPT



PRECIO	$165,000
VEL. MÁX.	208 MPH

2006 LAMBORGHINI GALLARDO SPYDER



PRECIO	$175,000
VEL. MÁX.	207 MPH

2004 LAMBORGHINI MURCIÉLAGO ROADSTER



PRECIO	$319,000
VEL. MÁX.	212 MPH

2004 LAMBORGHINI MURCIÉLAGO ROADSTER "DUB EDITION" 2004



PRECIO	$389,600
VEL. MÁX.	212 MPH

2006 SALEEN S7

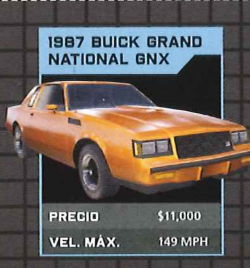


PRECIO	$580,000
VEL. MÁX.	215 MPH



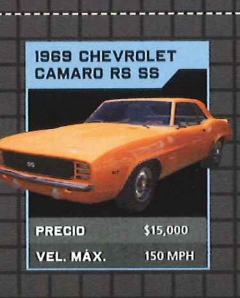
COCHES DE POTENCIA

1987 BUICK GRAND NATIONAL GNX



PRECIO	$11,000
VEL. MÁX.	149 MPH

1969 CHEVROLET CAMARO RS SS



PRECIO	$15,000
VEL. MÁX.	150 MPH

1996 CHEVROLET IMPALA SS



PRECIO	$15,000
VEL. MÁX.	148 MPH

1979 PONTIAC FIREBIRD



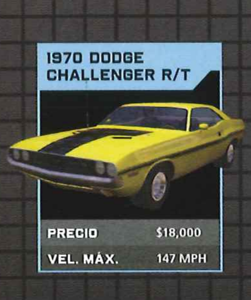
PRECIO	$16,000
VEL. MÁX.	155 MPH

1969 FORD MUSTANG BOSS 302



PRECIO	$18,000
VEL. MÁX.	145 MPH

1970 DODGE CHALLENGER R/T



PRECIO	$18,000
VEL. MÁX.	147 MPH

2005 FORD MUSTANG GT CONVERTABLE



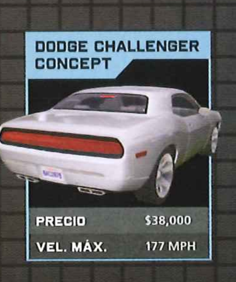
PRECIO	$30,000
VEL. MÁX.	160 MPH

CHEVROLET CAMARO CONCEPT



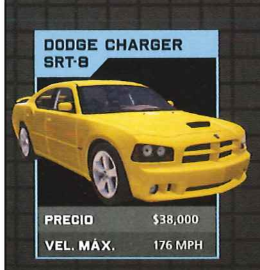
PRECIO	$32,000
VEL. MÁX.	167 MPH

DODGE CHALLENGER CONCEPT



PRECIO	$38,000
VEL. MÁX.	177 MPH

DODGE CHARGER SRT-8



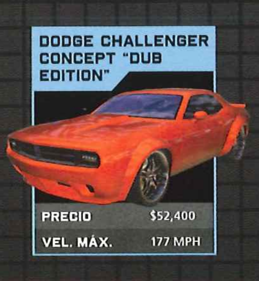
PRECIO	$38,000
VEL. MÁX.	176 MPH

CHEVROLET CAMARO CONCEPT "DUB EDITION"



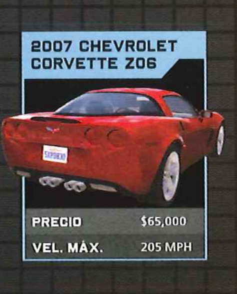
PRECIO	$45,200
VEL. MÁX.	167 MPH

DODGE CHALLENGER CONCEPT "DUB EDITION"



PRECIO	$52,400
VEL. MÁX.	177 MPH

2007 CHEVROLET CORVETTE Z06



PRECIO	$65,000
VEL. MÁX.	205 MPH

2008 SALEEN S302 EXTREME



PRECIO	$100,000
VEL. MÁX.	200 MPH



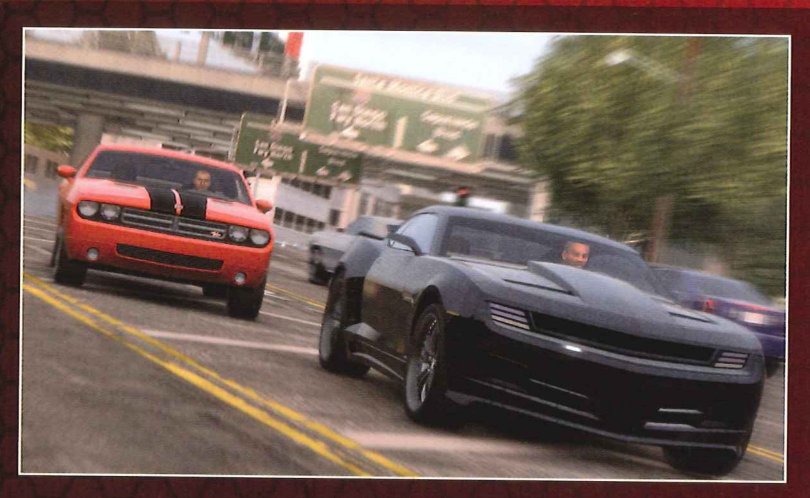
LA OPINIÓN DE

¿QUÉ OPINA LA PRENSA ESPECIALIZADA DEL LANZAMIENTO DE
CON LOS RESÚMENES DE LOS ANÁLISIS PUBLICADOS EN LAS DOS



TUNING ESTILO HOLLYWOOD









LA CIUDAD:
La ciudad abarca más de 20 kilómetros cuadrados de superficie, con calles, autopistas, atajos y zonas reconocibles que se han recreado con especial cuidado. El ciclo noche-día de 24 horas, el tráfico aleatorio y los peatones añaden realismo. Nunca habíamos visto una representación tan real de una ciudad. ¡Esto es L.A.!

LAS CARRERAS:
Cualquier semáforo de Los Ángeles puede convertirse en la parrilla de salida de una carrera ilegal. ¡Y nosotros no estamos dispuestos a perdernos ni una! Podemos elegir entre las típicas carreras por "checkpoints" y otras en las que hay que dar vueltas a un circuito, o simplemente llegar a la meta con libertad para escoger el itinerario. La variedad se impone en las competiciones.

LAS SENSACIONES:
El estilo de conducción es completamente arcade: podemos destrozar partes del escenario, saltar y activar el turbo si aprovechamos el rebufo de los coches que van delante... La sensación de velocidad es perfecta.

MODO ONLINE:
Si lo que buscáis son emociones fuertes, no podéis dejar de probar el modo Online, que nos da la posibilidad de competir con 15 amigos en distintas modalidades y crear nuestros circuitos con un editor. ¡Y también podemos tunear a nuestro coche y ponerlo a la venta en la red!

NUESTRO VEREDICTO

lo mejor

- **LA CIUDAD PARECE REAL,** con todas las zonas reconocibles, tráfico, peatones y efectos climáticos.
- **EL MODO HISTORIA,** la inclusión de vídeos, rivales "con personalidad" y coches patrulla.

lo peor

- **HAY POCOS VEHÍCULOS** y el catálogo de motos es especialmente reducido (aunque se pueden tunear).
- **SÓLO SE DESARROLLA EN UNA CIUDAD,** frente a las cuatro de «Midnight Club 3 DUB Remix».

alternativas

La más evidente es **«Burnout Paradise»**, que alcanza un nivel técnico superior, pero que se desarrolla en una ciudad ficticia y que además no dispone de vehículos reales. Además desde la última actualización también cuenta con motos en su catálogo. Como juego de tuning, **«NFS Prostreet»** no está a la altura de **«Midnight Club»**.

GRÁFICOS La ciudad de LA es gigantesca, y tan detallada que parece real. Los vehículos, que sufren daños, están muy bien recreados.	90
SONIDO La banda sonora, con temas licenciados, es cañera, y los efectos de sonido cumplen su función. Las voces están en inglés.	86
DURACIÓN Además del modo historia, de más de 10 horas, podemos editar nuestros propios circuitos, jugar online o "tunear" los 45 coches.	90
DIVERSIÓN Su estilo desenfrenado y la posibilidad de circular libremente por la ciudad están rematados por una gran variedad de pruebas.	92
PUNTUACIÓN FINAL	**92**

valoración

El cuarto «Midnight Club» pone una ciudad casi real a nuestros pies, y nos permite exprimirla con todo tipo de carreras y competiciones. Es verdad que su catálogo de vehículos parece un poco limitado, pero las opciones de tuning y lo entretenido que resulta ponerse al volante de estas máquinas lo compensa de sobra. Y eso por no hablar de un nivel técnico sobresaliente. Si además jugáis en el multijugador online y le echáis un poco de paciencia al editor de carreras, os aseguramos que tendréis tardes de diversión infinita. .

LOS EXPERTOS

MIDNIGHT CLUB LOS ANGELES? AQUÍ TIENES LA RESPUESTA,
REVISTAS LÍDERES EN ESPAÑA: HOBBY CONSOLAS Y PLAYMANÍA.



LAS CALLES DE LOS ÁNGELES TIENEN UN NUEVO DUEÑO: TÚ



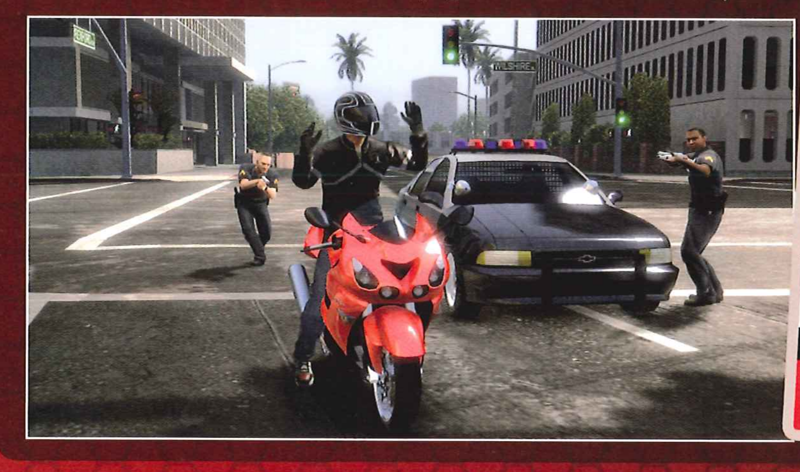
LA CIUDAD:
Los Angeles es enorme y abierta desde el principio, sin ningún tiempo de carga ni transición que nos distraiga de lo que hemos venido a hacer: competir. La ciudad es muy detallada y los lugares emblemáticos son perfectamente reconocibles. El juego emplea el motor RAGE, el mismo que *GTA IV*, con lo que podéis haceros una idea de su calidad.



LAS CARRERAS:
Los tipos de carreras son muy variados y en todos rige la misma norma: todo vale para ganar. Las carreras se desarrollan en una ciudad abierta, con su tráfico variable, sus atajos, sus saltos… Tenemos clara la salida y la meta, pero nosotros elegimos cómo llegar. ¿Un tramo recto de autopista atestado de tráfico o internarnos en un estrecho callejón para terminar atravesando un centro comercial? Tenemos libertad para elegir.

LAS SENSACIONES:
El resultado son carreras muy emocionantes y que siempre tienen recompensa. La sensación de velocidad es brutal. Reflejos, habilidad y picardía son necesarios para ganar en las carreras más vibrantes.

MODO ONLINE:
Hasta 16 jugadores competimos en 10 tipos de desafíos con originales "power-ups", como invisibilidad o invertir los controles de los coches. Mola, ¿verdad? Aunque sólo fuera por el Online, *Midnight Club LA* merecería la pena. Un juego excepcional que te mantendrá pegado al volante mucho tiempo.



VALORACIÓN

» LO MEJOR
Sus emocionantes carreras, su multijugador, sus opciones, su control, sus gráficos...

» LO PEOR
Su planteamiento no es nuevo. Y podía tener más vehículos (por pedir que no quede).

Te gustará + que...
NFS PROSTREET



Te gustará + que...
BURNOUT PARADISE



Nota	Apartado
92	**» GRÁFICOS** La ciudad y la velocidad impresionan, pero no todo es perfecto.
93	**» SONIDO** 7 emisoras con grupos reales de rock, tecno, rap... Muy "yankee".
94	**» DIVERSIÓN** Las carreras enganchan desde el principio y son muy emocionantes.
94	**» DURACIÓN** Sus muchas opciones aseguran diversión para una buena temporada.
NOTA 93	Un juego de velocidad extrema, emocionante y espectacular, que te mantendrá pegado al volante durante mucho tiempo.



LA OPINIÓN DE LOS EXPERTOS

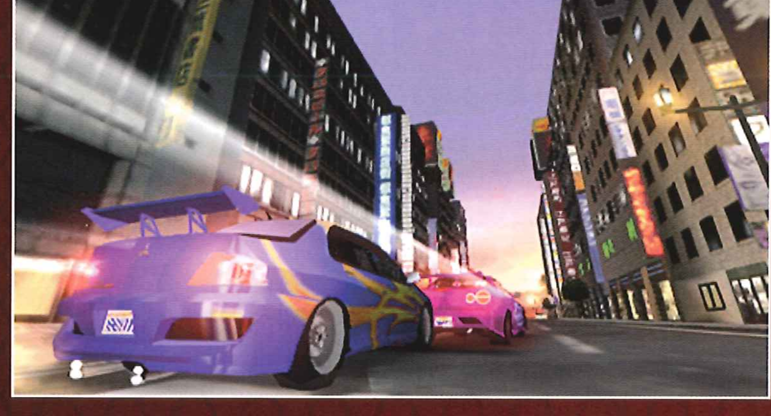


LO PORTÁTIL ES BELLO Y VELOZ



PSP TE LLEVA A LOS ÁNGELES... Y A TOKIO

LAS CARRERAS:
Recorremos las calles de dos ciudades, Los Ángeles y Tokio, en busca de carreras de coches o motos para labrarnos un nombre dentro del mundillo de las competiciones ilegales. Las carreras son de varios tipos (contrarreloj, checkpoints, cara a cara, huidas de la policía...) y podemos elegir diferentes rutas para llegar a la meta. Así, callejones, saltos o zonas en obras son algunos de los atajos que sirven para vencer a nuestros rivales. Cada carrera requiere nuestra astucia y habilidad para aprovechar los recovecos urbanos.



LAS SENSACIONES:
La gran libertad de acción, junto a un extraordinario control y una indescriptible sensación de velocidad, propician las carreras soñadas por todo amante del motor. Un sueño que se ve ampliado por las enormes posibilidades de tuning disponibles para los 40 vehículos licenciados.







APARTADO TÉCNICO:
Punto y aparte merece el apartado técnico, que obtiene el sobresaliente en todos los aspectos. Y es que resulta casi imposible creer que el motor gráfico mueva sin ralentizaciones unos escenarios perfectamente recreados y llenos de detalle a una velocidad de espanto. Y el apartado sonoro ofrece logrados efectos y una banda sonora de lujo (Beck, Chemical Brothers...).

MODOS DE JUEGO:
La duración y variedad del modo Historia son enormes, y hay varios modos multijugador para 4 corredores vía Ad-Hoc.



VALORACIÓN

» **LO MEJOR**
Gran control y libertad. Resultado: carreras vibrantes y extremadamente rápidas.

» **LO PEOR**
Los circuitos se hacen algo repetitivos y la trama no pasa de ser anecdótica.

Te gustará + que... **BURNOUT DOMINATOR**

Te gustará + que... **RIDGE RACE 2**



94	» **GRÁFICOS** Entornos repletos de detalle sin ralentizaciones. Genial.
92	» **SONIDO** Buen sonido y mejor banda sonora: "cañera" y completísima.
94	» **DIVERSIÓN** Cada carrera es única y emocionante gracias a su preciso control.
93	» **DURACIÓN** Acabar la historia te llevará muchas horas. Y tiene multijugador.
NOTA 94	Una auténtica maravilla que, además de entrar por los ojos, ofrece jugabilidad y diversión a prueba de bombas. El mejor.



QUEDADAS SALVAJES EN LOS ANGELES

TÚ Y QUINCE AMIGOS IMPONIENDO LA LEY DE LOS ÁNGELES. EL MULTIJUGADOR ONLINE DE *MIDNIGHT CLUB LA* ES INCREÍBLE Y ESTÁ SÓLO A UNA PULSACIÓN DE TUS PARTIDAS EN SOLITARIO...



Los chicos de Rockstar sabían que, para crear el juego líder en las carreras urbanas, tenían que ofrecer el mejor multijugador.
Mientras juegas en solitario, basta con pulsar un botón y, ¡tachán!, has saltado al modo Online con la misma fluidez con la que conduces por la ciudad. La filosofía "nunca pares de jugar" de *Midnight Club* aplicada a las partidas Online. Date una vuelta por la ciudad con hasta 15 amigos (el juego permite 16 jugadores simultáneos) y propón carreras y desafíos. ¡Y no te olvides de usar los "power ups"! Todo, en 10 modos de juego distintos y alucinantes:

Carrera Ordenada: Una carrera de "checkpoints" a través de la ciudad. Debes superarlos en orden para llegar el primero al checkpoint final.

Carreras de Circuito: Como la Carrera Ordenada pero debes dar más de una vuelta al trazado formado por los "checkpoints". Puedes jugarlo en modo eliminación, en el que el último en pasar por la meta en cada vuelta es eliminado.

Carreras Desordenadas: Los checkpoints están esparcidos por la ciudad... ¡y tú puedes pasarlos en el orden que quieras!

Landmark Race: Imagina un solo checkpoint final colocado en la otra punta de la ciudad. El primer en llegar gana... ¡tú decides el camino!

Capturar la Bandera todos contra todos: Aparece una bandera y todos intentan cogerla y llevarla a la zona de puntuación. Cuando alguien lo logra aparece otra bandera.

Capturar la Bandera con Bases: Una variante de Captura la bandera por equipos en el que cada bando tiene una bandera que aparece en su base. La meta es conseguir la bandera del otro equipo y traerla a tu base.

Captura la Bandera neutral: En esta variación de Captura la Bandera por equipos cada bando tiene una base y una bandera neutral aparece entre ellos. La meta es conseguir la bandera neutral y llevarla de vuelta a tu propia base.
El primero que llegue al límite de puntos, o el que haya capturado más banderas cuando el tiempo se agote, gana la partida.

Almacén: No aparece una sola bandera, sino un grupo. Hay que enviar tantas como se pueda hasta un punto de entrega determinado.

Almacén Neutral: Es un modo de Almacén por equipos. De nuevo, aparecen grupos de banderas y cada equipo debe intentar acumular más.

Paseo: Hasta 16 amigos conduciendo por L.A. sin reglas. Cuando quieras, puedes proponer una carrera.



DISRUPTOR: Entorpece la visibilidad del objetivo.



HIELO: Un rival afectado por esta mejora patinará sin control.



NITROSO: Se llena uno de los depósitos de nitroso de tu vehículo.



PULSO: El objetivo de tu ataque sale despedido por los aires.



INVERTIR DIRECCIÓN: Hace que la dirección de tu rival se invierta al instante.



ESCUDO: Te inmuniza de las mejoras de los enemigos. En Capturar la bandera impide que te la roben durante unos segundos o hasta que recibas dos impactos o mejoras.



SIGILO: Usa el sigilo para hacerte invisible durante unos segundos.



PARADA: Tu objetivo activará repentinamente el freno y el freno de mano.



ESPEJO: Al activarlo, si resultas afectado por una mejora, su efecto rebotará y volverá al rival que la ha activado.



AGRESIÓN: Aumenta el peso del vehículo y el daño que causa sin afectar a la velocidad.



ALEATORIO: Esta mejora "misteriosa" sólo se desvelará al cogerla.

CREA, COMPARTE... ¡Y HAZTE RICO!

Las infinitas opciones de tuning de Midnight Club LA te permiten modificar hasta el último detalle de tus vehículos. Puedes crear auténticas obras de arte únicas... y que las disfrute todo el mundo. La opción "Rate my Ride" te permite colgar tus coches en la red y que los usuarios los puntúen. Y si a alguien le mola de verdad tu creación, puede comprártela por lo que cuesta el coche más un plus de 10.000 dólares por tus esfuerzos creativos (todo en dinero del juego, claro está). Tú no lo pierdes: lo que el comprador se lleva es una copia, y tu coche (tu obra de arte) permanece en tu garaje.


MIDNIGHT CLUB
湾岸 L.A. REMIX


12+
www.pegi.info


XBOX 360 LIVE



